

**ARTIKEL HASIL PENELITIAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF  
TATA CARA PENGGUNAAN *OIL PASTEL***

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA  
LEARNING MEDIA  
PROCEDURES FOR USING OIL PASTEL***



**ISMAIL  
1581040013**

**DOSEN PEMBIBING:**

**Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn.**

**Dr. Tangsi, M.Sn.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA DAN DESAIN  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF  
TATA CARA PENGGUNAAN *OIL PASTEL***

**ISMAIL**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Email: [ismail17januari@gmail.com](mailto:ismail17januari@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengacu pada model pengembangan 4D (*four-D*) yang meliputi 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya sampai pada proses pengembangan (*develop*) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Prosedur pengembangan media pembelajaran meliputi tahap analisis kebutuhan, studi literatur, pemilihan media, penyusunan materi ajar, perancangan media, penggabungan media, validasi produk, dan penyempurnaan produk akhir. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi materi dan angket validasi media. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menurut ahli materi termasuk kriteria “sangat layak” baik dalam aspek kualitas materi maupun aspek kemanfaatan materi dan menurut ahli media termasuk kriteria “sangat layak” baik dalam aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa maupun aspek *layout* media. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tata cara penggunaan *oil pastel* layak untuk digunakan.

Kata kunci : *oil pastel, multimedia interaktif, media pembelajaran*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin pesat sehingga memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi data dan informasi lebih cepat dan praktis. Pemanfaatan komputer dalam berbagai bidang dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dapat dilakukan lebih cepat, tepat dan akurat. Akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan produktivitas kerja.

Kemajuan teknologi seperti komputer ini juga erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah juga memasukkan ilmu komputer menjadi mata pelajaran wajib. Bahkan teknologi komputer juga memberikan inovasi yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Inovasi-inovasi baru sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini misalnya PowerPoint, video pembelajaran, multimedia interaktif dan lain-lain.

Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Namun pada kenyataannya tidak semua tenaga pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih. Pendidik dalam hal ini guru yang menguasai materi belum mampu menghadirkan bentuk pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjadi bahan ajar mandiri bagi siswa serta dapat digunakan tanpa bimbingan dari guru. Media yang ingin dikembangkan adalah media pembelajaran

multimedia interaktif tentang tata cara penggunaan *oil pastel* yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC* yang merupakan sebuah program yang didesain khusus untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan. Aplikasi ini sering kali digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan dan navigasi pada situs web.

*Oil pastel* dipilih sebagai materi ajar dalam media pembelajaran ini karena bahan ajar *oil pastel* masih sangat jarang dijumpai. Padahal *oil pastel* bukanlah sebuah medium yang sulit untuk dipelajari oleh siswa.

*Oil pastel* memiliki beberapa kekurangan, yaitu teksturnya yang berminyak sehingga menyebabkan *oil pastel* sulit untuk dihapus dari permukaan kertas selain itu, *oil pastel* juga sangat sulit digunakan untuk membuat sebuah karya seni yang detail. Namun, dibalik kekurangannya *oil pastel* tetap menjadi media lukis yang mudah dipelajari. *Oil pastel* memiliki tekstur yang lembut serta mampu menghasilkan karya seni dengan warna cerah dan berani, harganya pun relatif murah dibandingkan dengan media lukis lainnya.

Melukis dengan media *oil pastel* membutuhkan teknik khusus agar mendapatkan hasil lukisan yang maksimal. Oleh karena itu, untuk melengkapi materi ajar agar mempermudah pembelajaran seni rupa dalam berkarya seni rupa dua dimensi dengan *oil pastel*, maka perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut berupa media pembelajaran multimedia interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis *Adobe Animate CC*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tata cara Penggunaan *Oil Pastel*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis multimedia interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis multimedia interaktif yang layak.

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. *Research and Development* (R&D) merupakan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dengan tahapan kegiatan yang terstruktur dan benar sehingga menghasilkan sebuah produk yang bagus sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model *Research and Development* (R&D) memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang teruji secara empiris. Proses pembuatan dan pengembangan produk memerlukan tahapan kegiatan yang terdokumentasi dan terstruktur pada semua tahapan pengembangan.

### 2. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, menggunakan prosedur pengembangan 4D yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Model pengembangan 4D kemudian dimodifikasi dengan tidak menyertakan proses *disseminate* (penyebaran) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Sehingga model 4D menjadi 3D yang sudah dimodifikasi menjadi penelitian pengembangan yang melalui tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media dan ahli materi. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini

dapat digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya.

### 3. Prosedur Pengembangan 4D

Prosedur pengembangan media pengembangan berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa tahap yaitu:

#### a. Tahap *Define*

Tahap *define* atau analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah analisis kebutuhan dan studi literatur.

#### b. Tahap *Design*

Pada *design* atau tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni pemilihan media, penyusunan materi ajar, perancangan media dan penggabungan media.

#### c. Tahap *Develop*

Thiagarajan membagi tahap pengembangan *develop* dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Namun pada penelitian ini tahap *develop* dibatasi hanya pada tahap *expert appraisal* atau validasi

Pada tahap validasi dibagi atas beberapa tahapan kegiatan diantaranya validasi ahli media dan validasi ahli materi.

#### 4. Penilaian Produk

##### a. Desain Penilaian

Penilaian produk yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini mengungkap hasil penilaian media yang diberikan oleh subyek untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi produk. Tahap penilaian yang dilakukan sebelum media dimanfaatkan secara umum adalah sebagai berikut:

##### 1) Tahap Penilaian Ahli Materi

Multimedia interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi. Aspek yang dinilai berkaitan dengan kualitas materi dan kermanfaatan materi.

##### 2) Tahap Penilaian Ahli Media

Pada tahap ini multimedia yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media. Ahli media akan memberikan penilaian terhadap aspek kualitas media, penggunaan bahasa dan layout media. Setelah produk multimedia dinilai layak oleh ahli media, maka multimedia interaktif dapat dikatakan memiliki validitas secara internal.

##### b. Jenis Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data ini didapat dari ahli materi dan ahli media. Data kualitatif merupakan hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari subjek uji coba penelitian yaitu ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif.

#### 5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis *Adobe Animate CC* berupa angket. Angket disusun meliputi dua jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media. Adapun cakupan

penilaian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek kualitas materi dan aspek kermanfaatan materi. (b) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa dan aspek *layout* media.

#### 6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan validasi diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli media dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk.

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagaimana tabel di bawah ini:

**Tabel 1** Pendekatan Acuan Patokan (PAP)  
(Sumber: Eko Putro Widhyoko)

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dengan minimal “3,4” dengan kategori “Baik”, sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, dan ahli media, jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil

pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan kurangnya pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif karena kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih. Pembelajaran seni rupa dan sumber belajar hanya berfokus pada buku pegangan dengan metode ceramah (konvensional) padahal pembelajaran yang efektif dalam seni rupa adalah dilakukan dengan metode demonstrasi hal ini juga di karenakan belum tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran seni rupa khususnya cara penggunaan *oil pastel*. Dari permasalahan tersebut kemudian dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjadi bahan ajar mandiri bagi siswa serta dapat digunakan tanpa bimbingan dari guru. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif tentang tatacara penggunaan *oil pastel* yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis multimedia interaktif yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research & Development (R&D) dengan prosedur pengembangan mengacu pada model 4D (*four-D*) dengan tahapan yang telah disesuaikan dengan penelitian ini yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Proses pengembangan media ini melalui pendefinisian (*define*) yaitu analisis yang dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif..

Tahap selanjutnya adalah desain (*design*), tahap ini adalah tahap perancangan awal

dengan membuat rancangan diagram alir (*flowchart*) untuk menggambarkan urutan dan hubungan antara tampilan halaman satu dengan halaman yang lain secara mendetail dalam suatu program, kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* yaitu perancangan desain layout, tombol navigasi yang akan digunakan dan naskah materi ajar. Setelah tahap desain kemudian masuk pada tahap penggabungan/perakitan (*assembly*), yaitu tahap penggabungan dari perancangan desain kasar menjadi tampilan desain yang lebih nyata dan layak digunakan, dengan menggunakan *software Adobe Animate CC*.

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini produk media pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang akan diuji oleh validator/para ahli materi dan media. kemudian media yang memerlukan perbaikan akan direvisi sesuai dengan saran/masukan dari para ahli untuk mendapatkan produk pembelajaran yang layak digunakan.

Pencapaian kelayakan dari media pembelajaran ini berdasarkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dalam berbagai aspek. Pada uji kelayakan produk media pembelajaran ini di validasi kelayakannya oleh validator/para ahli materi dan media. Para ahli akan memberikan saran/masukan apabila media dirasa belum layak dan perlu perbaikan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Ahli Materi

Media pembelajaran yang telah disusun melalui proses revisi dari dosen pembimbing selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Angket uji kelayakan materi ini dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa yaitu Drs. Yabu M., M.Sn yang dinilai dari dua aspek penilaian, yaitu aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi. Validasi materi dilakukan mulai tanggal 09 Oktober 2019. Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala

likert dengan rentang skor 1 sampai 5, Jumlah butir soal angket yang digunakan terdiri atas 17 butir indikator penilaian. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kualitas materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2** Hasil penilaian kualitas materi oleh ahli materi.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Ketepatan isi materi pengenalan pastel, sejarah dan macam-macam pastel.	5	Sangat baik
2	Ketepatan isi materi teknik penggunaan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
3	Ketepatan materi alat, bahan dan teknik melukis menggunakan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
4	Ketepatan bentuk latihan penggunaan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
5	Kelengkapan isi materi pengenalan pastel, sejarah dan macam-macam pastel.	5	Sangat baik
6	Kelengkapan isi materi teknik penggunaan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
7	Kelengkapan materi alat, bahan dan teknik melukis menggunakan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
8	Kelengkapan latihan penggunaan <i>oil pastel</i> .	5	Sangat baik
9	Keruntutan materi dalam media pembelajaran tata cara penggunaan <i>oil pastel</i> sudah benar.	5	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kriteria hasil penilaian kualitas materi oleh ahli materi, diketahui :

$$X = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap idikator}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{45}{9} = 5$$

Mengacu pada konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP), nilai  $X$  (rata-rata tiap aspek) sebesar 5, maka  $X$  berada pada skala 5 karena  $X > 4,2$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kualitas materi media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* sangat baik.

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kemanfaatan materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3** Hasil penilaian kemanfaatan materi oleh ahli materi.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan <i>oil pastel</i> memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	5	Sangat baik
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan <i>oil pastel</i> memudahkan siswa dalam memahami materi	5	Sangat baik
3	Media pembelajaran ini menarik dan dapat memberikan rangsangan untuk belajar mandiri.	5	Sangat baik
4	Penyajian materi dapat memberi tambahan pengetahuan bagi siswa.	5	Sangat baik
5	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa.	5	Sangat baik
6	Penyajian materi membuat siswa	5	Sangat baik



	menyimak dengan baik.		
7	Penyajian materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.	5	Sangat baik
8	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa.	5	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kriteria hasil penilaian kemanfaatan materi oleh ahli materi, diketahui:

$$X = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{40}{8} = 5$$

Mengacu pada konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP), nilai  $X$  (rata-rata tiap aspek) sebesar 5, maka  $X$  berada pada skala 5 karena  $X > 4,2$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kemanfaatan materi media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* ini dinyatakan layak diproduksi tanpa direvisi.

## 2. Ahli Media

Angket uji kelayakan materi ini dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa yaitu Drs. Aswar, M.Ds. yang dinilai dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek kualitas media, penggunaan bahas dan *layout* media. Validasi materi dilakukan mulai tanggal 9 Oktober 2019. Penilaian kelayakan produk oleh ahli media dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 5, Jumlah butir soal angket yang digunakan terdiri atas 18 butir indikator penilaian. Adapun hasil penilaian oleh ahli media untuk aspek kualitas mmedia disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2** Hasil penilaian kualitas media oleh ahli media.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian video/gambar yang ditampilkan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
2	Kesesuaian ukuran video/gambar yang digunakan dengan ukuran media.	5	Sangat baik
3	Kejelasan video/gambar yang ditampilkan.	5	Sangat baik
4	Kemudahan pengoperasian/penggunaan media pembelajaran interaktif.	4	Baik
5	Kemudahan dalam memilih materi yang akan dipelajari.	5	Sangat baik
6	Tombol navigasi yang ada dalam media pembelajaran mudah digunakan	4	Baik
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	5	Sangat baik
8	Pemilihan warna teks dan background kontras sehingga mudah terbaca.	5	Sangat baik
9	Kesesuaian ukuran font.	5	Sangat baik
10	Kejelasan bentuk font.	5	Sangat baik
11	Penggunaan teks dapat terbaca dengan jelas.	5	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>53</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kriteria hasil penilaian kualitas media oleh ahli media, diketahui:

$$X = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{53}{11} = 4,81$$

Mengacu pada konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP), nilai  $X$  (rata-rata tiap aspek) sebesar 4,81, maka  $X$  berada pada skala 5 karena  $X > 4,2$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* sangat baik.

Adapun hasil penilaian oleh ahli media untuk aspek penggunaan bahasa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3** Hasil penilaian aspek penggunaan bahasa oleh ahli media.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Penggunaan bahasa mengacu pada pedoman EYD.	4	Baik
2	Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing.	5	Sangat baik
3	Penyajian kalimat dengan bahasa yang lugas dan mudah dipahami.	5	Sangat baik
4	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan.	5	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kriteria hasil penilaian kualitas media oleh ahli media, diketahui:

$$X = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{19}{4} = 4,75$$

Mengacu pada konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP), nilai  $X$  (rata-rata tiap aspek) sebesar 4,75, maka  $X$  berada pada skala 5 karena  $X > 4,2$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kualitas penggunaan bahasa media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* sangat baik.

Adapun hasil penilaian oleh ahli media untuk aspek *layout* media bahasa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4** Hasil penilaian aspek layout media oleh ahli media.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kualitas tampilan tiap <i>frame</i> .	5	Sangat baik
2	Kesesuaian warna <i>background</i> dengan teks.	5	Sangat baik
3	Kesesuaian proporsi gambar dan teks pada media pembelajaran.	5	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kriteria hasil penilaian kualitas media oleh ahli media, diketahui:

$$X = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{15}{3} = 5$$

Mengacu pada konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP), nilai  $X$  (rata-rata tiap aspek) sebesar 5, maka  $X$  berada pada skala 5 karena  $X > 4,2$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kualitas *layout* media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* ini dinyatakan layak diproduksi dengan beberapa catatan revisi sebagai berikut:

1. Penambahan *embedded adobe integrated runtime* sehingga aplikasi dapat berjalan tanpa meng-*install* software tambahan.
2. Penambahan teks pada tombol navigasi.
3. Penggunaan kata “kamu” diganti dengan “Anda”.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa prosedur

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* berbasis program *Adobe Animate CC* melalui beberapa tahapan yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan dikategorikan sangat layak karena. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, aspek kualitas, aspek penggunaan bahasa dan aspek *layout* media dikategorikan sangat baik .

Sehingga media pembelajaran interaktif tata cara penggunaan *oil pastel* diinterpretasikan sangat membantu untuk digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Smk Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang, Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Jayanti Kusumawati, Hilda. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Cat Air Dalam Mata Pelajaran Seni Rupa*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* . Jakarta: Prenamedia Group.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Unaisah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia. Pastel (2019, 27 Mei) dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Pastel>
- Zainal Arifin. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.